EAGLE'S RIDER

ATARI ST - STE

AMIGA

IBM PC & COMPATIBLES

1 - LOADING AND GETTING STARTED

ATARI 520 and 1040 ST-STE

- Insert disk 1 in the drive, switch on the computer.

AMIGA

- Insert the disk in the drive, switch on the computer.
- The program will load and start automatically.

IBM PC and Compatibles

- Switch on the computer, load the DOS.
- Insert the disk in Drive A, type EAGLE and press the RETURN key.

2 - THE STORY SO FAR...

Year 7014. 263rd year of the war. A meagre handful of solar systems remain under Combined Human Forces control. The enemy Cyborgs continue their inexorable advance towards Earth, the CHF headquarters. One after another, helpless planets fall under pitiless Cyborg domination. "Borrowing" the brand-new EAGLE fighter, Captain Steve Jordan of the 537th Interceptor Squadron makes a daring escape from Proxima XI, the Ghetto Planet where he's been held prisoner since being captured during a mission. And now, at the controls of the most lethal space craft ever built, he heads for the the Cyborgs' Mother Planet.

3 - THE MISSION

To destroy the Cyborg Mother Planet, you must first discover its coordinates. At each stop-over on a long-haul Station-Ship, you'll need to get information from the people you meet. Talking is possible with the use of a communications computer.

4 - GAME COMMANDS

PILOTING

ACTION	JOYSTICK	KEYBOARD
Up	↓	↓
Down	↑	↑
Left	←	←
Right	→	→
Fire	Fire button	Right SHIFT
Booster		SPACE bar
Loop		L key
Half-loop		D key
Brake		F key
Docking		F key

RADARS

Combat Radar	F2 key
Direction Radar	F3 key
Disable	F1 key
Name scroll	ENTER
Help	HELP key (H on PC)

5 - PILOTING the EAGLE

The EAGLE is the very latest in "Facilitated Piloting" technology. Two particularly useful combat flight manoeuvres have been programmed into the onboard FP module: the LOOP and the HALF-LOOP. When the close combat's getting a little too hot to handle, just hit L or D on the keyboard; your Eagle will execute the manoeuvre for you.

PILOTING INSTRUCTIONS

BLACK HOLES : when your ship starts vibrating, you'd better flip on the Booster and do a Half-Loop (180˚ turn), or else ! Stay on Booster until you're completely clear of the hole.
MAGNETIC STORMS : your ship loses a great deal of energy whenever it runs into a magnetic storm. The best tactic is to high-tail it out of there by enabling your trusty booster.

6 - RADARS

PROGRAMMING THE DIRECTION RADAR

The Direction Radar gives you the position of the Station-Ship whose coordinates have been programmed into the radar. You have three devices to help you pilot with precision.
The mobile red sphere gives the Eagle's HEADING relative to its destination. When the sphere is positioned between the two upper vertical lines, the Eagle is heading in the direction of the chosen destination.
The Eagle's ALTITUDE is also important. The horizontal yellow bar tells you whether Eagle is heading above or below the destination; if the yellow bar is positioned at the top end of the radar viewscreen, that means you're flying low. To attain the correct altitude, the Eagle must climb until the yellow bar is at the centre of the screen, level with the two red lines on the left.
The vertical yellow bar gives an idea of the DISTANCE from Eagle to its destination. The bigger the bar, the greater the distance.
To program another Ship into the Direction Radar, first disable the radar (F1) and press the ENTER key (numeric keypad). The list of known names will scroll.
The displayed name is automatically selected. To use it, just enable the Direction Radar again.

THE COMBAT RADAR

Enable this radar by pressing F2. It is in two sections: the upper part gives the view from above; the lower part gives the view from behind. The vessel is at the centre of each.

7 - ENERGY

The Eagle is an entirely independant ship. It uses natural energy sources to maintain its reserves. All three types of fuelling depend for their successful execution on the pilot's skill in colliding with the energy source (crystals, alanoid balls, etc...).

the Eagle's hull, made of a ceramic hyper-conductor, collects the liberated energy which is then allocated to the different reserve points by the onboard computer (Central Spirit. CS). You have to collect this energy regularly, since the Eagle needs it to move, to repair damage and to keep the CS going. Keep an eye on your energy levels.

ENERGY SOURCES

ASTEROIDS : Fire at asteroids to liberate and recover their energy which will serve to keep your shield energized.
CRYSTALS : Bump into these to keep the CS stocked up with wave force.
SOFT NOBULES : Bump into these and Eagle's captors will soak up the energy released on explosion.

8 - YOUR ONBOARD COMPUTER (CENTRAL SPIRIT)

CS needs energy to function. Its current energy level is displayed in the left-hand red tube.

9 - ROCKETS

The bottom right-hand digital readout displays current rocket energy level.

10 - SHIELD

The bottom right-hand brown tube displays current shield capability. This capability is lowered by each collision.

****

1 - CHARGEMENT ET MISE EN MARCHE

ATARI 520 ET 1040 ST-STE

- Insérez la disquette N°1 dans le lecteur,
- mettez l'unité centrale sous tension.

AMIGA

- Insérez la disquette dans le lecteur DF0:
- mettez l'unité centrale sous tension,
- le programme se charge et démarre automatiquement.

IBM PC et COMPATIBLES

- Mettez l'unité centrale sous tension,
- chargez le D.O.S,
- insérez la disquette dans le lecteur A:,
- tapez EAGLE et appuyez sur la touche RETURN.

2 - L'HISTOIRE

An 7014. Après 263 années de guerre humano-cyborg, seuls quelques systèmes solaires restent sous le contrôle des FHU (Forces Humaines Unifiées). La ligne de front se rapproche inexorablement de la terre, siège des FHU, annexant sur son passage différentes planètes extra-terrestres. Le capitaine Steve Jordan de la 537ème escadrille de chasseurs intercepteurs, emprisonné au cours d'une mission, parvient à s'évader de la planète ghetto Proxima XI en s'emparant du nouveau chasseur EAGLE, aux performances inégalées.
Jordan part en quête de la planète mère, siège du cerveau Cyborg.

3 - BUT DU JEU

Il faut découvrir les coordonnées de la planète mère afin de la détruire. Pour cela, le joueur doit obtenir des informations des personnes qu'il rencontre à chaque arrêt dans une station galactique (ou long courrier) et avec lesquelles il dialogue par l'intermédiaire d'un ordinateur de communication.

4 - COMMANDES DU JEU

PILOTAGE

ACTION	MANETTE DE JEU	CLAVIER
Haut	↓	↓
Bas	↑	↑
Gauche	←	←
Droite	→	→
Tir	bouton ACTION	SHIFT droit

Booster .... barre d'espacement
Looping .... touche L
Demi tour .... touche D
Frein .... touche F
Arrimage .... touche F
AIDE .... touche HELP (H sur IBM PC)

RADARS

Radar de combat : .... touche F2
Radar de direction : .... touche F3
Fermeture : .... touche F1
Défilement des noms : .... touche ENTER

5 - PILOTAGE

Eagle est le dernier né de la gamme P.A.J. (Pilotage Au Joystick). Son pilotage est facilité par le contrôle des commandes de l'ordinateur de bord qui analyse et interprète les ordres venant du joystick (ou du clavier ci celui-ci tombe en panne). De plus, certaines figures sont préprogrammées, ainsi le demi-tour et le looping deviennent d'une très grande simplicité. Lorsqu'Eagle se trouve en position extrême, une simple pression sur la touche L enclenche le looping, et la touche D réagit de même pour le demi tour. Ces facilités sont d'une très grande utilité dans les combats rapprochés.

CONSIGNES DE PILOTAGE

TROUS NOIRS : au moment où le vaisseau commence à vibrer, le pilote doit actionner le booster et effectuer un demi-tour. Le chasseur doit rester en booster tant qu'il n'est pas complètement dégagé de l'emprise du trou noir.

ORAGES MAGNETIQUES : le vaisseau perd énormément d'énergie quand il rencontre un orage magnétique. La première consigne est de s'éloigner le plus vite possible de ce genre de phénomène (utilisez le booster).

6 - RADARS

PROGRAMMATION DU RADAR DE DIRECTION

Le radar de direction indique la position du vaisseau long-courrier dont les coordonnées ont été préalablement programmées. Trois repères permettent au pilote de diriger son engin au juger.

La sphère rouge mobile indique le cap de l'Eagle par rapport à sa destination : lorsque cette boule est située entre les deux traits verticaux du haut, Eagle se dirige vers le vaisseau sélectionné, à l'altitude près.

La barre jaune horizontale indique si la destination se trouve au-dessus ou en-dessous de l'Eagle ; ainsi, si cette barre jaune se trouve en haut du radar, il faut que l'Eagle monte jusqu'à ce que la barre se trouve au centre de la fenêtre de visualisation, en face des deux traits rouges à gauche.

La barre jaune verticale donne une idée de la distance qui sépare l'Eagle de sa destination : plus la barre est grande, plus le point est éloigné.

Pour programmer un autre vaisseau sur le radar de direction, il faut fermer ce radar et appuyer sur ENTER (pavé numérique), la liste des noms connus défile. Le nom affiché est automatiquement sélectionné et il suffit d'ouvrir à nouveau le radar de direction pour l'utiliser.

LE RADAR DE COMBAT

Ce radar se présente sous une forme allongée, après ouverture (commande F2). Il est divisé en deux parties : la partie haute représente la vue de dessus, la basse correspond à la vue de derrière, le vaisseau se trouvant au centre de chacune d'elles.

7 - ENERGIE

Eagle est un vaisseau entièrement autonome. Il tire l'énergie nécessaire à son fonctionnement des ressources de l'espace. Le réapprovisionnement des trois types d'énergie est entièrement dépendant de l'adresse du pilote à heurter leurs sources (cristaux, boules d'alanoide, etc...). La coque de l'Eagle en alliage de céramique hyper-conductrice emmagasine l'énergie ainsi libérée et la redistribue aux différents centres de stockage via le C.S. La récupération de ces diverses énergies est indispensable au déplacement du vaisseau, à la restructuration des parties endommagées, et au bon fonctionnement de l'ordinateur de bord (Central Spirit : C.S). Le C.S indique en permanence les niveaux d'énergie.

SOURCES D'ENERGIE

ASTEROIDES : en tirant sur les astéroïdes, vous pourrez récupérer l'énergie nécessaire au bouclier de protection.

CRISTAUX : en touchant les cristaux, vous régénérez le CENTRAL SPIRIT en puissance ondulatoire.

NOBULES MOUS : en percutant les nobules mous, vous récupérez l'énergie que ce dernier libère au moment de l'explosion.

8 - ORDINATEUR DE BORD (CENTRAL SPIRIT)

Nous l'avons dit précédemment, le C.S a besoin d'énergie pour fonctionner. Cette énergie est symbolisée par le tube rouge qui se trouve à gauche. Ce niveau d'énergie doit être sévèrement surveillé et biensûr, constamment réapprovisionné.

9 - PROPULSEURS

Le niveau d'énergie disponible pour les propulseurs est indiqué par l'afficheur digital (en bas à droite).

10 - BOUCLIER DE PROTECTION

Le niveau d'efficacité du bouclier est représenté par le tube marron en bas à droite. Le niveau baisse à chaque collision.

★★★

1 - LADEN UND INBETRIEBNAHME

ATARI 520 UND 1040 ST

- Legen Sie die Diskette ein, schalten Sie den Computer ein.

AMIGA

- Legen Sie die Diskette ins Laufwerk DF0: ein; schalten Sie den Computer ein.
- Das Programm wird geladen und startet automatisch.

IBM PC und Kompatible

- Starten Sie den Computer unter D.O.S.
- Legen Sie die Diskette ins Laufwerk A: ein; tippen Sie EAGLE, und drücken Sie auf RETURN.

2 - DIE GESCHICHTE

Anno 7014. Nach 263 Jahren Krieg zwischen Menschen und Cyborgs bleiben nur einige wenige Sonnensysteme unter der Herrschaft der VHM (Vereinte Humane Mächte). Die Front nähert sich unaufhaltsam der Erde, dem Sitz der VHM, wobei die Feinde auf ihrem Durchzug die verschiedenen außerirdischen Planeten annektierten. Captain Steve Jordan der 537. Abfangjägerschwadron, der auf Mission in Gefangenschaft geriet, gelingt es, vom Ghettoplaneten Proxima XI auf einem EAGLE, dem allerneuesten Abfangjäger mit Superleistungen, zu flüchten.
Jordan versucht nun, den Mutterplaneten, auf dem sich das Cyborghirn befindet, aufzuspüren.

3 - ZIEL DES SPIELS

Es gilt, die Koordinaten des Mutterplaneten zu eruieren, um ihn zu zerstören. Dazu muß der Spieler über einen Kommunikationscomputer die Personen ausfragen, denen er bei jedem Aufenthalt auf einer galaktischen Station oder einem Fernflugraumschiff begegnet.

4 - BEDIENUNG

STEUERUNG

	Joystick	Tastatur
Hinauf	↓	↓
Hinunter	↑	↑
Links	←	←
Rechts	→	→
Feuer	Feuerknopf	SHIFT rechts
Booster		Leertaste
Looping		Taste L
Wende		Taste D
Bremsen		Taste F
Einfliegen		Taste F

RADARGERÄTE

Kampfradar: .... Taste F2
Orientierungsradar: .... Taste F3
Schließen:.. Taste F1
Einsehen der Namen: .... ENTER-Taste(RETURN)
Hilfe .... HELP-Taste (H auf PC)

5 - STEUERUNG

Der EAGLE ist das jüngste Modell der J.S. Serie (J.S. wie Joysticksteuerung). Die Steuerung wird durch den Bordcomputer erleichtert, der die vom Joystick kommenden Befehle (oder mangelndenfalls von der Tastatur) analysiert und interpretiert. Überdies gibt es vorprogrammierte Figuren; somit sind die Wende um 180° und der Looping ganz einfach auszuführen. Wenn sich der Eagle in Extremposition befindet (Maximalgeschwindigkeit), genügt ein einfacher Druck auf L, um den Looping zu vollziehen; dasselbe gilt für D und die Wende.

FLUGANWEISUNGEN

SCHWARZE LÖCHER: wenn das Raumschiff zu vibrieren beginnt, muß der Pilot die Booster einschalten und eine Wende machen. Die Booster müssen solange aktiv bleiben, bis der Jäger der Anziehungskraft des schwarzen Loches ganz entweicht.

MAGNETSTÜRME: das Raumschiff verliert enorm an Energie, wenn es in einen Magnetsturm gerät. Entfernen Sie sich so schnell wie möglich von diesem Phänomen (Booster verwenden!).

6 - RADARGERÄTE

PROGRAMMIERUNG DES ORIENTIERUNGSRADARS

Der Orientierungsradar zeigt die Position des Fernflugraumschiffs an, dessen Koordinaten vorprogrammiert wurden. Drei Hilfen ermöglichen dem Piloten, sein Gefährt gefühlsmäßig zu steuern. Die bewegliche, rote Sphäre zeigt den Kurs des Eagles bezüglich seines Zieles an: wenn diese Kugel zwischen den zwei senkrechten Strichen (oben) liegt, fliegt der Eagle in die Richtung des gewählten Raumschiffs (ungeachtet der Höhe).

Die gelbe, waagrechte Leiste zeigt an, ob sich das Ziel unter- oder überhalb des Eagles befindet; befindet sich diese Leiste etwa oben am Radar, muß der Eagle steigen, bis sie sich auf die Mitte des Fensters, gegenüber den zwei roten Strichen links einstellt.
Die gelbe, senkrechte Leiste veranschaulicht die Distanz, die der Eagle bis zum Bestimmungsort zurücklegen muß: je länger die Leiste, desto entfernter der Zielpunkt.
Um ein anderes Raumschiff auf dem Orientierungsradar einzuprogrammieren, muß dieser Radar geschlossen und die ENTER-TASTE am Nummernblock gedrückt werden; die Liste der bekannten Namen läuft ab. Der angezeigte Name wird automatisch festgehalten; es genügt, den Orientierungsradar erneut zu öffnen, um ihn zu verwenden.

DER KAMPFRADAR

Dieser Radarschirm weist nach dem Öffnen (Taste F2) eine längliche Form auf. Er ist in zwei Hälften geteilt: die obere Hälfte stellt die Draufsicht dar, die untere die Ansicht von hinten; das Raumschiff befindet sich zwischen den beiden.

7 - ENERGIE

Der Eagle ist ein völlig autonomes Raumschiff. Er bezieht die für seinen Antrieb notwendige Energie aus den Energiequellen im All. Die Versorgung mit den drei Energiearten hängt ganz von der Geschiklichkeit des Piloten ab, mit den "Quellen" zu kollidieren (Kristalle, Alanoidkugeln, usw...). Der Rumpf des Eagles aus hyperleitfähigem Keramikgemisch fängt die freiwerdende Energie ein und verteilt sie über den C.S. an die verschiedenen Speicherzentren. Diese Energiegewinnung ist für den Antrieb des Raumschiffs, die Reparatur der beschädigten Teile und der Speisung des Bordcomputers (Central Spirit = C.S.) unbedingt erforderlich. Der C.S. zeigt die Energiestände fortlaufend an.

DIE ENERGIEQUELLEN

ASTEROIDE: indem Sie auf die Asteroiden feuern, gewinnen Sie die für das Schutzschild notwendige Energie.
KRISTALLE: wenn Sie die Kristalle berühren, wird der CENTRAL SPIRIT mit Schwingleistung gespeist.
WEICHE NOBULI: wenn Sie mit weichen Nobuli zusammenstoßen, fangen Sie die bei deren Explosion freiwerdende Energie ein.

8 - DER BORDCOMPUTER (CENTRAL SPIRIT)

Wie bereits erwähnt, benötigt der C.S. Energie, um zu arbeiten, die durch eine rote Röhre links befindet. Der Energiestand muß genau beobachtet und ständig nachversorgt werden.

9 - ANTRIEBSRAKETEN

Der Energiestand für die Antriebsraketen wird durch die Digitalanzeige rechts unten angegeben.

10 - SCHUTZSCHILD

Die Leistungsfähigkeit des Schildes wird durch die braune Röhre rechts unten dargestellt. Das Niveau schwindet bei jeder Kollision.

****

1 - CARICAMENTO E AVVIAMENTO

ATARI 520 E 1040 ST-STE

- Inserite il dischetto N°1 nell'unità a dischetti, accendete il computer.

AMIGA

- Inserite il dischetto nell'unità a dischetti DFO: , accendete il computer,
- il programma viene caricato e avviato automaticamente.

IBM PC e COMPATIBILI

- Accendete il computer, caricate il D.O.S,
- inserite il dischetto nell'unità a dischetti A:,
- battete EAGLE e premete il tasto RETURN.

2 - LA STORIA

Anno 7014. Dopo 263 anni di guerra umanocyborg, soli alcuni sistemi solari rimangono sotto il controllo delle FUU (Forze Umane Unificate). La linea di fronte si avvicina inesorabilmente alla terra, sede dei FUU, annettendo al suo passaggio diversi pianeti extraterrestri. Il capitano Steve Jordan della 537sima squadrilla di caccia intercettori, incarcerato durante una missione, riesce a evadere dal pianeta ghetto Proxima XI impadronendosi del nuovo caccia EAGLE, dalle performanze senza pari. Jordan parte alla ricerca del pianeta madre, sede del cervello Cyborg.

3 - SCOPO DEL GIOCO

Si deve scoprire le coordinate del pianeta madre per distruggerlo. Per questo, il giocatore deve ottenere informazioni dalle persone che incontra ad ogni fermata in una stazione galattica (o lungo corriere) e con le quali dialoga tramite un computer di comunicazione.

4 - COMANDI DEL GIOCO

PILOTAGGIO

AZIONE	JOYSTICK	TASTIERA
Alto	↓	↓
Basso	↑	↑
Destra	→	→
Sinistra	←	←
Sparare	pulsante FIRE	SHIFT destro
Booster		barra spaziatrice
Looping		tasto L
Mezzo giro		tasto D
Freno		tasto F
Stivaggio		tasto F

RADAR

Radar di combattimento: .... tasto F2
Radar di direzione: .... tasto F3
Chiusura: .... tasto F1
Scorrimento dei nomi: .... tasto ENTER
Aiuto: .... tasto HELP (H sul PC)

5 - PILOTAGGIO

Eagle è l'ultimogenito della gamma P. A. J (Pilotaggio Al Joystick). Il suo pilotaggio è agevolato dal controllo dei comandi del computer di bordo che analizza e interpreta gli ordini che vengono dal joystick (o dalla tastiera se questo ha un guasto).
Inoltre, certe figure sono preprogrammate, per questo fatto il mezzo giro ed il looping diventano di una grande semplicità. Quando Eagle si trova in una posizione estrema, il solo fatto di premere il tasto L avvia il looping e il tasto D reagisce lo stesso per il mezzo giro.
Queste facilitazioni sono utilissime nei combattimenti ravvicinati.

ORDINI DI PILOTAGGIO

ZONE SCURE: quando la navicella comincia a vibrare, il pilota deve azionare il booster e fare un mezzo giro. Il caccia deve restare al booster, finché sia liberato totalmente dall'influenza della zona scura.

TEMPESTE MAGNETICHE: la navicella perde moltissima energia quando incontra una tempesta magnetica. Il primo ordine consiste nell'allontanarsi il più velocemente possibile da questa specie di fenomeno (usare il booster).

6 - RADAR

PROGRAMMAZIONE DEL RADAR DI DIREZIONE

Il radar di direzione indica la posizione della navicella lungo corriere le cui coordinate sono state programmate previamente.
Tre segnali permettono al pilota di dirigere il suo veicolo a caso.
La sfera rossa mobile indica la rotta dell'Eagle in rapporto alla sua destinazione: quando questa palla si trova tra le due linee verticali della parte superiore, Eagle si sta dirigendo verso la navicella selezionata, all'altitudine giusta.
La barra gialla orizzontale indica se la destinazione si trova al di sopra o al di sotto dell'Eagle; perciò, se questa barra si trova nella parte superiore del radar, l'Eagle deve salire finché la barra sia al centro della finestra di visualizzazione, di fronte alle due linee rosse a sinistra.
La barra gialla verticale dà un'idea della distanza che c'è tra l'Eagle e la sua destinazione: più grande è la barra, più lontano è il punto.
Per programmare un'altra navicella sul radar di direzione, si deve chiudere questo programma e premere su ENTER (tastiera numerica), l'elenco dei nomi conosciuto scorre.
Il nome visualizzato viene selezionato automaticamente e basta aprire di nuovo il radar di direzione per usarlo.

IL RADAR DI COMBATTIMENTO

Questo radar si presenta sotto forma allungata, dopo apertura (comando F2). E' diviso in due parti: la parte alta rappresenta la vista di sopra, la bassa corrisponde alla vista di dietro, la navicella si trova al centro di ognuna di loro.

7 - ENERGIA

Eagle è una navicella interamente autonoma. Prende l'energia necessaria al suo funzionamento dalle risorse dello spazio. Il riapprovvigionamento dei tre tipi di energia dipende completamente dalla destrezza del pilota nell'urtare le loro fonti (cristalli, palle di alanoide, ecc...). La carcassa dell' Eagle di lega di ceramica iperconduttrice immagazzina l'energia liberata così e la ridistribuisce ai diversi centri di stoccaggio via il C.S. (Central Spirit). Il ricupero di queste energie diverse è indispensabile per lo spostamento della navicella, per la ristrutturazione delle parti danneggiate e per il buon funzionamento del computer di bordo (C.S.). Il C.S. indica in permanenza i livelli di energia.

FONTI D'ENERGIA

ASTEROIDI: sparando sugli asteroidi, potrete ricuperare l'energia necessaria allo scudo protettivo.

CRISTALLI: toccando i cristalli, rigenerate il CENTRAL SPIRIT in potenza ondulatoria.

NOBULI MOLLI: urtando i nobuli molli, ricuperate l'energia liberata da questo al momento dell'esplosione.

COMPUTER DI BORDO (CENTRAL SPIRIT)

Come l'abbiamo già detto, il C.S. ha bisogno di energia per funzionare. Quest'energia viene simboleggiata dal tubo rosso che si trova a sinistra. Questo livello di energia deve venire sorvegliato severamente e ovviamente, riapprovvigionato continuamente.

9 - PROPULSORI

Il livello d'energia disponibile per i propulsori viene indicato dal visualizzatore digitale (parte inferiore destra).

10 - SCUDO PROTETTIVO

Il livello di efficacia dello scudo viene rappresentato dal tubo marrone nella parte inferiore destra. Il livello si abbassa per ogni scontro.

****